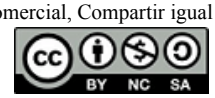
Una interpretación de los juegos cooperativos desde teorías socio-políticas contemporáneas y posibles vinculaciones con la formación en el ejercicio de ciudadanía. ArtÍculo de Maria del Rosario Pellegrino. Praxis educativa, Vol. 29, N° 2 mayo - agosto 2025. E -ISSN 2313-934X. pp. 1-11.. https://dx.doi.org/10.19137/praxiseducativa-2025-290212

Esta obra se publica bajo Licencia Creative Commons 4.0 Internacional
CC BY- NC- SA Atribución, No Comercial, Compartir igual



PRAXIS educativa
Universidad Nacional de La Pampa
Facultad de Ciencias Humanas
Instituto de Ciencias de la Educación para la investigación interdisciplinaria

ISSN 2313-934X
SANTA ROSA, LA PAMPA, ARGENTINA
Correo electrónico: iceii@humanas.unlpam.edu.ar
Disponible en https://cerac.unlpam.edu.ar/index.php/praxis

ARTÍCULOS

Una interpretación de los juegos cooperativos desde teorías socio-políticas contemporáneas y posibles vinculaciones con la formación en el ejercicio de ciudadanía

An interpretation of cooperative games from contemporary socio-political theories and possible connections with the formation in the exercise of citizenship

Uma interpretação dos jogos cooperativos a partir de teorias socioeconômicas contemporâneas e possíveis vinculações com a formação no exercício da cidadania

---

Maria del Rosario Pellegrino
Universidad Nacional de Hurlingham, Argentina
mariadelrosariopellegrino@gmail.com

ORCID 0009-0006-7346-5935

Recibido: 2024-08-11 | **Revisado**: 2025-01-26 | **Aceptado:** 2025-02-17

Resumen
El objetivo de este trabajo es reflexionar sobre las relaciones entre el juego colectivo y el ejercicio de la ciudadanía. Las formas de jugar no son neutras, configuran las subjetividades y los modos de relacionarse. El juego y el jugar participan en la lucha de poder. Mientras que algunos tipos de juego por su estructura se alinean a los intereses hegemónicos, el juego cooperativo ofrece una estructura alternativa basada en la participación y la horizontalidad hacia la resolución de desafíos comunes. Por ello, este tipo de juego resulta un ejercicio de democracia directa que promete un nuevo horizonte de época. Pero dado el lugar marginado que tiene comparado con otras formas de jugar, es necesario producir espacios de práctica de este tipo de juego, que a su vez permitan investigar sobre las implicancias que puede tener en lo social y lo político.
Palabras clave: jugar, juego educativo, política cultural, ciudadanía, comunidad

Abstract
The objective of this work is to reflect on the relationships between cooperative playand the exercise of citizenship. The forms of playing are not neutral; they shape subjectivities and ways of interacting. Play and the act of playing partocipate in power dynamics. While some types of play align with hegemonic interests due to their structure, cooperative play offers an alternative structure based on participation and horizontal organization in solving common challenges. Therefore, this type of play constitutes an exercise in direct democracy that promises a new horizon for the era. However, given its marginalized position compared to other forms of play, it is necessary to create spaces for practicing this type of play, which in turn allows for investigating its social and political ramifications.
Keywords: play, educational games, cultural policy, citizenship, communities

Resumo
O objetivo deste trabalho é refletir sobre as relações entre o jogo coletivo e o exercício da cidadania. As formas de jogar não são neutras, elas configuram as subjetividades e os modos de relacionamento. O jogo e o brincar participam na luta pelo poder. Enquanto alguns tipos de jogo, devido à sua estrutura, se alinham aos interesses hegemônicos, o jogo cooperativo oferece uma estrutura alternativa baseada na participação e horizontalidade para a resolução de desafios comuns. Por isso, esse tipo de jogo se revela um exercício de democracia direta que promete um novo horizonte de época. Contudo, dado o lugar marginal que ocupa em comparação com outras formas de jogar, é necessário criar espaços para a prática desse tipo de jogo, os quais também permitam investigar suas implicações sociais e políticas.
Palavras-chave: brincar, jogo educativo, política cultural, cidadania, comunidade.

Introducción

Según la Ley de Educación Nacional, uno de los objetivos de la educación inicial y primaria es promover el juego "para el desarrollo cognitivo, afectivo, ético, estético, motor y social" (Ley N° 26.206, 2006, art. 20 y 27). De ahí la frecuente utilización del juego como medio educativo en los diferentes niveles, en materias diversas, y no solo en Argentina. Por ejemplo, en España, se ha efectuado una experiencia con actividades lúdicas en la enseñanza de matemáticas, concretamente en educación secundaria, y se observó que favorece el aprendizaje (Muñiz-Rodríguez *et al.*, 2014).

Sin embargo, cabe tener en cuenta que la batalla con construcciones hegemónicas que buscan eludir alternativas a las formas neoliberales continua vigente en la actualidad (Lichtmajer, 2015), y abarca también las formas de jugar, porque "ya no son el dolor y la tortura, sino el entretenimiento y el placer, los medios de dominación" (Han, 2022, p. 31). El juego configura la subjetividad de los jugadores y atraviesa sus cuerpos (Villa *et al.*, 2020).

> El juego mismo, mientras se lo juega, deja marcas en quien lo juega; en otras palabras, el jugador (sea niño, joven o adulto) es fruto del trabajo del juego. Uno juega, pero al mismo tiempo el juego lo trabaja a uno (…) pues entendemos que el juego como práctica trabaja con el jugador al ser amarrado o atado a formas de hacer, pensar y decir. (Villa *et al.*, 2020, p. 51)

Así, lo social se hace propio en cada individuo a través de esquemas vinculados a la percepción, al pensamiento y a la acción, es decir, se interioriza a través de los *habitus* (Bourdieu, 1990). Estos constituyen disposiciones inconscientes que timonean las elecciones, por ello son, a la vez, tanto estructuradas como estructurantes (Bourdieu, 1990). Y dado que quienes gobiernan el capital específico ―que es sustento del poder― buscan la perpetuación en la producción de patrimonios culturales (Bourdieu, 1990), se siguen infundiendo formas de jugar que incluyen oposición, como, por ejemplo, las formas de jugar deportivas (Barbero González, 2006), ofrecidas como ahistóricas, e incluso se insiste sobre su valor educativo (Barbero González, 1993), aunque sean prácticas estandarizadas, uniformes y hegemónicas (Barbero González, 2006).

Sin embargo, aquellas no son las únicas formas de jugar. Por ello, en este trabajo, se pretende diferenciar este tipo de juegos de otros, principalmente de los juegos cooperativos. Y, dado que el juego es un objetivo de la educación argentina, y que, a su vez, tiene relaciones con otros objetivos que plantea la Ley de Educación Nacional, como pueden ser la participación en la comunidad (en nivel inicial) y la formación ética para el ejercicio de la ciudadanía (en primaria y secundaria), resulta útil reflexionar sobre las implicancias del juego en estas cuestiones.

Tipos de juego según su estructura interna

Como ya se ha anticipado, los juegos de oposición no son las únicas formas de jugar, a pesar de ser las predominantes. Más bien, dependiendo de la estructura que posean los juegos, según Omeñaca Cilla *et al.* (2001), pueden diferenciarse cuatro tipos: los individuales, los que incluyen oposición[1], los cooperativos y los paradójicos.

En los juegos individuales, no se busca la interacción entre los jugadores, ni se vinculan sus fines. Los fracasos y los éxitos de los participantes no influyen en los demás. En

[1] Omeñaca Cilla *et al.* (2001) utilizan el término "juegos de competición" y no "juegos de oposición" para denominar esta categoría. Ha sido sustituido un término por otro, intencionalmente, para incluir también los casos en los que existe oposición y no hay competición (Velázquez Callado, 2004).

los segundos, los objetivos propios y los del oponente son inversos. A diferencia de los anteriores, los juegos cooperativos se caracterizan por tener objetivos compartidos por todos los participantes. Solo si todos alcanzan la meta, se logra el éxito. Así, la finalidad del juego cooperativo se vincula a la superación de desafíos colectivos, y no implican, en ningún caso, superar a otros, así como tampoco la existencia de oposición (Velázquez Callado, 2004). En el último tipo, la estructura puede variar según el contexto, adoptando los formatos anteriores de acuerdo con la necesidad de los roles de juego (Omeñaca Cilla *et al.*, 2001).

La estructura del juego, a su vez, configura una lógica interna, invita a vivir experiencias determinadas y promueve diversos efectos, ya sea en la actuación, en la comunicación, en los vínculos afectivos o en los valores, tanto personales como sociales. Por ello, en las actividades, no hay neutralidad (Omeñaca Cilla *et al.*, 2001), sino que son un reflejo de ciertos rasgos de la sociedad y de la homogeneización cultural (Barbero González, 1998). Esta homogeneización es efecto de una relación hegemónica, que implica que una diferencia particular asume o encarna "la representación de una totalidad que la excede" (Laclau, 2010, p. 97). En este caso, un determinado modo de jugar se vuelve, sino el único modo de jugar, al menos el más jugado.

De modo que, según Brown (1990), no es al azar el hecho de proponer juegos competitivos, individualistas, agresivos y que se basan en el binomio premio-castigo. Este tipo de juegos se alinea con el sistema cultural dominante y con las relaciones sociales que la educación popular pretende transformar. Mientras que los juegos cooperativos se ubican como una forma atípica del jugar (Naveiras, 2013). Esto es porque las dimensiones "disímiles o antagónicas con dichas finalidades en el orden neoliberal ocupan (…) un lugar más reducido en la cultura corporal" (Altamiranda, 2022, p. 145), perpetuándose el orden dominante. Debido a que:

> La competencia no es, solamente, una relación de dominación, una forma de funcionamiento social, sino que, también, es una manera de explicarse la realidad, de justificar la situación como parte de un "orden natural" o del destino, y así, negar e invalidar cualquier posibilidad de cambio. (Brown, 1990, p. 18)

Sin embargo, el juego cooperativo, basado en la participación y la horizontalidad (Brown, 1990), representa una opción distinta a la búsqueda de productividad (Omeñaca Cilla *et al.*, 2001). Y, aunque no pretende desechar la competencia (Brown, 1990), encarna una alternativa en la que internamente "desaparecen las relaciones de poder [o al menos eso busca][2], y las cooperaciones parciales se orientan al beneficio de todo el grupo" (Naveiras, 2013, p. 40).

Contrastes

Los contrastes entre dos tipos de juego, el juego de oposición y el cooperativo, se vuelven visibles a través de un juego que promueve Brown (1990) denominado "sillas musicales". A este juego lo utiliza en dos variantes. En la primera versión, los estudiantes caminan alrededor de una serie de sillas ubicadas en círculo, al tiempo de la música. Es necesario tener en cuenta que la cantidad de sillas es menor (en un número) a la cantidad de participantes. Cuando la música se detiene, buscan sentarse en un lugar y, aquel que queda sin

[2] La frase no forma parte de las palabras textuales del autor, ha sido agregada a los fines de aclarar que no desaparecen las relaciones de poder *per se*, por el simple hecho de que un determinado juego tenga una estructura cooperativa. Pero el juego cooperativo, por su estructura y lógica, busca la constitución de otros órdenes.

silla, es eliminado. Se repite esta situación hasta que el último o los últimos sean considerados ganadores.

En la segunda versión, se aclara a los jugadores que también en este caso deben caminar rodeando a las sillas, y que estas se irán retirando en cada tanda. Pero, en este caso, cambia el objetivo: *todos* deben lograr sentarse en las sillas ante la detención del sonido. Mientras el juego se desarrolla, se puede preguntar a los participantes si creen que es posible seguir quitando sillas y, aun así, seguir jugando. Una vez que finalizan de jugar, se realizan tres preguntas disparadoras: "¿Qué pasó en el primer juego? ¿Qué pasó en el segundo juego? ¿Cómo se sintieron?" (p. 33). Además, se solicita a quien perdió primero en el primer juego que comparta su experiencia en cada variante. Y se visibilizan los comentarios que surgieron en una y otra.

A partir de este juego, en sus dos variantes, pueden visibilizarse las lógicas que operan en cada una. De manera tal, que puede verse que forman parte de dos constelaciones diferentes. Las constelaciones, según Lichtmajer (2015), están atravesadas por la historia y la tradición. Se encuentran "inscriptas en narrativas que las moldean y sobredeterminan" (p. 112). Entonces, los juegos de oposición (y el deporte, que es la forma representante por excelencia de este tipo de juegos) se inscriben en constelaciones neoliberales. E inclusive, según Altamiranda (2022), "la lógica y la razón neoliberal hunde sus raíces en el deporte contemporáneo" (p. 145). Así, los procesos de subjetivación se encuentran guiados por preceptos como el rendimiento y la glorificación de lo individual frente a lo colectivo. Se ordena la existencia humana: el modo de estar, de relacionarse y de interpretar. E inclusive se modela la relación que el sujeto tiene con sí mismo, con los otros y con "la vida en común" (p. 142).

En este sentido, hay una frontera antagónica entre una y otra constelación. El concepto de cooperación, así como los modos cooperativos de hacer y de jugar, hacen surgir los contrastes ofreciendo un modo de relacionarse distinto.

> Al contrario que en los juegos competitivos donde el hecho de que alguien gane implica, necesariamente, que alguien pierda, en los juegos cooperativos, un individuo sólo gana si todos ganan y pierden si todos pierden (…) enfrentándose no a otras personas, como en actividades competitivas, sino a retos externos al grupo. (Velázquez Callado, 2004, p. 38)

De esto, se desprende que es el desafío externo el que constituye al grupo. Cuestión que será retomada más adelante. Y que, dado que las metas de cada participante son compatibles entre sí o equivalentes, no existe oposición: todos se encauzan a un objetivo común (Velázquez Callado, 2004), de modo tal que el logro de una persona se mancomuna con los del resto y solo se obtiene éxito si este es de todos (Omeñaca Cilla *et al.*, 2001). Por ello, "las tres características esenciales del juego cooperativo son: (1) ausencia de oposición, (2) inclusión de todos y (3) la diversión y el disfrute" (Cuesta Cañadas *et al.*, 2016, p. 101).

Esta promesa de que otro mundo es posible es, según Lichtmajer (2015), la primera condición de la constelación alternativa al neoliberalismo y abre camino a la dimensión emancipatoria. La segunda condición es el postulado "para todos todo" (p. 115), que también se condice con el juego cooperativo porque, en este tipo de actividad, la colaboración es de "'todos para todos' en pos de un mismo objetivo" (Gil Madrona y Naveiras, 2007, p. 30). Y, aunque alteridad no necesariamente implica democracia (Lichtmajer, 2015), el juego cooperativo representa un ejercicio de democracia directa en el que se toman decisiones de manera colectiva. Porque, tal como expresan Omeñaca Cilla *et al.* (2001), en este tipo de juego, las responsabilidades son asumidas por todos.

El juego cooperativo constituye un ejercicio de la democracia porque "la democracia es práctica, la democracia es acción colectiva, la democracia, en el fondo, es creciente participación en la administración de los comunes que tiene una sociedad. Hay democracia si en lo común que tenemos los ciudadanos participamos" (García Linera, 2015, en Lichtmajer, 2015, p. 117). Y constituye también una forma de construir conocimiento que rompe con la "monocultura del saber y del rigor científico" (De Sousa Santos, 2005, p. 32).

Así, el juego cooperativo se presenta "en el marco de una amalgama discursiva que propone un nuevo horizonte de época, encarnación de una globalización alternativa al neoliberalismo y metafóricamente condensado en la fundacional consigna 'otro mundo es posible'" (Lichtmajer, 2015, pp. 111-112).

Lo cooperativo como cuestión social y política

En este trabajo, se aborda el juego cooperativo como una práctica que va más allá de la mera interacción lúdica, implica dimensiones sociales y políticas. Para comprender estas dinámicas, la teoría de la hegemonía propuesta por Laclau resulta particularmente útil para comprender cómo estos procesos se configuran a través de sucesivas negociaciones, conflictos y consensos. A su vez, el juego cooperativo, por su estructura, ofrece formas alternativas de configuración de lo social y de lo político, escasamente exploradas. Estas formas se vinculan con los modos de relación de este tipo de juego dentro del grupo participante. Así, se intentan estudiar los vínculos entre los modos de relación que propone el juego cooperativo y la construcción de identidades colectivas y el ejercicio del poder popular como sistema político.

Según Laclau (2010), la unidad más pequeña para ubicar aquello que el populismo origina, es decir, para ubicar la constitución de los grupos, es la demanda social, que significa tanto petición como reclamo. Y una de las características del populismo se vincula al camino que va desde la petición al reclamo. "Podemos concebir al populismo como una de las formas de constituir la propia unidad del grupo… el 'pueblo' no constituye una expresión ideológica, sino una relación real entre agentes sociales" (p. 97). Es en las demandas populares, es decir, en las demandas equivalencialmente articuladas "que constituyen una subjetividad social más amplia" (p. 99), que comienza a gestarse "el pueblo como actor histórico potencial" (p. 99), es decir, comienza a gestarse una configuración populista.

Siguiendo a este autor, existen dos precondiciones para la constitución del populismo. La primera es la separación entre pueblo y poder a través de una frontera antagónica. La segunda es la articulación de demandas equivalenciales. Luego, en una tercera precondición, que se da en un nivel más elevado de movilización política, estas demandas se unifican en un sistema de significación consolidado que implica "la construcción de una identidad popular que es cualitativamente algo más que la simple suma de los lazos equivalenciales" (Laclau, 2010, p. 102).

En cuanto a la primera precondición, la frontera que constituye el antagonismo requiere, según Laclau (2010), de "un espacio *fracturado*" (p. 112). Este hace referencia a la brecha, a la falta (demanda no satisfecha) que irrumpe en una armoniosa y plena continuidad social. "La construcción del 'pueblo' va a ser el intento de dar nombre a esa plenitud ausente" (p. 113). Pero, para que haya una demanda no satisfecha, son necesarias dos partes, las demandas sociales insatisfechas y otra instancia a la cual estas se dirigen, un poder; dado que "una demanda siempre está dirigida a alguien" (p. 113). Luego,

> Si la demanda es satisfecha, allí termina el problema; pero si no lo es la gente puede comenzar a percibir que los vecinos tienen otras demandas igualmente insatisfechas —problemas de agua, salud, educación, etcétera—. Si la situación permanece igual

> por un determinado tiempo, habrá una acumulación de demandas insatisfechas y una creciente incapacidad del sistema institucional para absorberlas de un modo *diferencial* (cada una de manera separada de las otras) y esto establece entre ellas una relación *equivalencial*. El resultado fácilmente podría ser, si no es interrumpido por factores externos, el surgimiento de un abismo cada vez mayor que separe al sistema institucional de la población. (Laclau, 2010, p. 98)

Ahora bien, ¿qué pasaría si, ante una demanda insatisfecha, los vecinos actúan como lo harían en un juego cooperativo y son capaces de dar solución a su propia demanda? Si, al ser satisfecha la demanda, no hay ya problema, tal como postula (Laclau, 2010), ante la fractura y ante el poder insensible a estas demandas, se encuentra el juego cooperativo como experiencia atípica del jugar, que promueve modos específicos de relacionarse con otros y de participar en lo común.

De forma que las implicancias del modo de jugar (fundamentalmente en los procesos de constitución subjetiva y social), que puede tener la participación de todos en el ejercicio del juego cooperativo, puede vincularse al concepto de populismo. Y, si bien este término se utiliza de manera peyorativa con la intención de denigrar, también puede anudarse a otros sentidos. Así,

> Articulada a la cuestión del pueblo se encuentra la del ejercicio del poder popular como un sistema político que cree nuevas instituciones de participación en todos los niveles de las estructuras políticas, en la sociedad civil y política del estado, y constitucionalmente. La democracia real se liga a la organización efectiva de la participación político popular. (Dussel, 2007, en Lichtmajer, 2015, p. 118)

Por otra parte, según Mouffe (2014), es necesario diferenciar "la política" de "lo político". La primera noción hace referencia tanto a los discursos como prácticas e instituciones dirigidas a instaurar un orden determinado para la coexistencia humana. En cambio, para captar el carácter de lo político, es necesario:

> Reconocer la naturaleza "hegemónica" de todo tipo de orden social y concebir a la sociedad como el producto de una serie de prácticas cuyo objetivo es establecer orden en un contexto de contingencia… Todo orden es susceptible de ser desafiado por prácticas contrahegemónicas que intentan desarticularlo en un esfuerzo por instalar otra forma de hegemonía. (p. 22)

Asimismo, siguiendo con los desarrollos de este autor, para comprender la condición de lo político, existen dos conceptos que resultan claves: "hegemonía" y "agonismo". En cuanto al primero, las prácticas hegemónicas fijan significados y crean un orden determinado, configurando relaciones de poder. Para dar cuenta del segundo, resulta central la categoría de adversario, que hace que se diferencie de formas de antagonismo, porque estas se basan en la lucha entre enemigos, y el adversario no es un enemigo, sino un oponente con el que se combaten ideas.

Sin embargo, con el oponente también hay algo común: "los que participan en la lucha contribuyen a reproducir el juego, al contribuir, de manera más a menos completa según los campos, a producir la creencia en el valor de la que está en juego" (Bourdieu, 1990, p. 111). De modo que, siguiendo a Mouffe (2014), se comparte con el adversario una lealtad hacia ciertos principios. Mientras que las discrepancias son más bien en torno a la interpretación de estos. Así, "los adversarios, luchan entre sí porque quieren que su

interpretación de los principios se vuelva hegemónica, pero no ponen en cuestión la legitimidad del derecho de sus oponentes a luchar por la victoria de su postura" (p. 26).

Aunque cabe aclarar que, según este autor, el término "adversarios" puede concebirse de distintas maneras. Para la perspectiva de la política liberal, los adversarios son competidores que se disputan posiciones de poder en un terreno neutral (la política). En la contienda, es menester desalojar al otro y ocupar ese lugar. No se pretenden transformar, ni tampoco cuestionar, las relaciones de poder. En cambio, desde el punto de vista de la política agonista, como lo que se juega es la lucha entre propuestas hegemónicas opuestas, el antagonismo está presente porque existe confrontación. El adversario constituye el "ellos" que sirve como exterioridad constitutiva del "nosotros".

Sin embargo, lo cooperativo se caracteriza por el hecho de que no hay adversarios, lo que hay son desafíos en común, y es en torno a estos que se constituye el nosotros, aún en las diferencias. Los protagonistas, los participantes de lo común que se responsabilizan por el "todos" y que a su vez comparten esa responsabilidad, son "nosotros". Y "ellos", es decir, los que no participan, siempre pueden ser "nosotros". Justamente, la intención del juego cooperativo, el objetivo implícito, es lograr que "ellos" sean "nosotros" en algún momento. La importancia de esto radica en el hecho de que "lo político está relacionado desde el principio con las formas colectivas de identificación" (Mouffe, 2014, p. 23). Pero el pensamiento liberal es incapaz de comprender esto a causa de su posición individualista (Mouffe, 2014).

Cabe aclarar que, si bien en el interior del juego cooperativo no hay adversarios, este es agónico a las lógicas de oposición. Uno y otro son proyectos opuestos "que nunca pueden ser reconciliados de manera racional" (Mouffe, 2014, p. 27). Y es que los asuntos políticos no implican solamente cuestiones técnicas, sino decisiones, es decir, operaciones de elección entre alternativas que pueden ser opuestas. Esto implica vivir en un mundo pluralista donde existen diferentes perspectivas y valores, y no es posible adoptarlas todas. Así, "todo orden se afirma sobre la exclusión de otras posibilidades" (Mouffe, 2014, p. 22).

Además, la condición de formación de las identidades colectivas es que solo pueden existir cuando son construidas a partir de la diferencia, es decir, que no son libres de antagonismo, "la equivalencia *no intenta* eliminar las diferencias… la diferencia continúa operando dentro de la equivalencia" (Laclau, 2010, p. 105). Por ello, no es necesario que una de las opciones sea derrotada. Más bien, según Mouffe (2014), la lucha agonista es la condición de democracia, y esta exige que exista confrontación entre posiciones. De ahí que el conflicto "no puede ―ni debería― ser erradicado, ya que la especificidad de la democracia pluralista es precisamente el reconocimiento y la legitimación del conflicto" (Mouffe, 2014, p. 26).

De lo anterior, se desprende que, según Mouffe (2014), el consenso es un consenso conflictual: está acompañado del desacuerdo, es decir, del disenso. A su vez, "en una democracia pluralista, los desacuerdos… no solo son legítimos, sino también necesarios" (p. 27). Esta lógica, si bien puede estar presente en distintos modos de relación con los otros, es indispensable en el juego cooperativo; no solo es un principio constitutivo, sino que, además, es un elemento nodal y necesario en las interacciones con los demás participantes: sin el consenso y el disenso, lo cooperativo no es posible, se trastoca.

Por otra parte, dado que la búsqueda por la democracia está motivada no solo por la aspiración a una mayor igualdad, sino también por el esfuerzo por construir lo que Unger (2010) llama una vida mayor, es necesario "no abandonar la esperanza de encontrar un camino mejor" (p. 9). Este camino mejor es, desde la perspectiva del autor, una tercera

izquierda[3] orientada a la democratización. Esta "defendería un sistema de educación pública que equipe, informe y libere la mente mediante un método enseñanza que sea a la vez analítico, dialéctico (que opere por el contraste entre diferentes puntos de vista) y cooperativo" (p. 10). E implicaría que todos compartan "en cierta manera y en algún momento, la responsabilidad de ocuparse de las personas más allá de su propia familia" (p. 11). Pero es más que ayudar al prójimo como buen samaritano, implica participar en lo común. Esto quiere decir que

> Si tenemos como común el agua, la democracia es participar en la gestión del agua; si tenemos como patrimonio común el idioma, la lengua, la democracia es la gestión común del idioma; si tenemos como patrimonio común los bosques, la tierra, el conocimiento, democracia es gestión, administración común, creciente participación común en la gestión del bosque, del agua, del aire, de los recursos naturales. (García Linera, 2015, en Lichtmajer, 2015, pp. 117-118)

El beneficio principal del trabajo con otros a partir de la diferencia es que demanda tanto la construcción de nuevas preguntas como de soluciones novedosas (Enriquez, 2002). De modo que, por todo lo expuesto, tal como expone Unger (2010), las practicas cooperativas brindan la posibilidad de promover alternativas:

> La configuración de un nuevo horizonte de época no es una drástica ruptura vanguardista con el pasado, aunque tampoco es producto de un reformismo gradual. Es, ante todo una decisión sobre nuestro legado, una decisión ético-político sobre cuál es y hacia dónde puede llevarnos ese legado. (Lichtmajer, 2015, p.113)

Consideraciones finales

La construcción del juego y del jugar no solo son una cuestión social, sino que también son un asunto político. Mientras que los juegos de oposición tienen un lugar de primacía en el juego y el jugar, los juegos cooperativos se revelan como un campo atípico. No hay neutralidad en ello. Los juegos de oposición se alinean a constelaciones neoliberales, por sus principios de individualidad y rendimiento. Esto tiene implicancias en los procesos de subjetivación, en los modos de relacionarse consigo mismo, con los otros y con la vida en común.

Los juegos cooperativos como forma específica de jugar, a diferencia de otros tipos de juego, por su estructura y lógica, promueven determinados modos de relacionarse del sujeto consigo mismo, con los otros y con lo común. Pero tienen un lugar reducido dentro de las prácticas corporales a causa de las relaciones de poder existentes.

Proponen un nuevo horizonte de época, bajo la promesa de que otro mundo es posible: "todos para todos" y "para todos todo". Esto es porque constituyen modos de jugar donde no hay oposición, no hay adversarios a quien oponerse. Exhiben un modo de jugar diferente, con una lógica diferente. Ya no hay división entre ganadores y perdedores. Más bien la tensión y el disfrute oscilan en torno al desafío en común y a la participación de todos.

A su vez, configura la identificación colectiva "nosotros": aquellos que participan en lo compartido y asumen la responsabilidad por el "todos" son considerados parte de ese "nosotros". Incluso aquellos que no participan inicialmente, los "ellos", tienen la posibilidad

[3] El autor propone una alternativa a las izquierdas existentes que, según su postura, son dos: una que no propone nuevos caminos a la lógica del mercado y la globalización, y otra que tolera esta lógica, pretendiendo redistribuir a través de la compensación.

de formar parte de "nosotros". Por este motivo, esta constelación se opone a la constelación neoliberalista que tiene una perspectiva individualista.

De modo que, el juego cooperativo constituye un ejercicio de democracia directa, donde las decisiones se toman colectivamente y las responsabilidades son compartidas. A su vez, para que esto sea posible, son necesarios el consenso y el disenso. Es decir que el consenso logrado es un consenso conflictual que se reactualiza momento a momento.

Asimismo, dado que la búsqueda de democracia está motorizada no solo por la pretensión de mayor igualdad, sino también de vida mayor, es necesario construir un camino mejor, una alternativa. Para ello, se requiere participar en lo común, pero no solo como usuario, sino en los procesos de gestión. Así, el juego cooperativo se ofrece como alternativa: por la forma de relacionarse que promueve consigo mismo, con los otros y con la vida en común, busca construir un camino rumbo a la igualdad y a la vida mayor, así como configurar un nuevo horizonte de época.

Sin embargo, continuar profundizando en las implicancias sociales y políticas del juego cooperativo únicamente desde enfoques teóricos presenta limitaciones. Además, la escasez de este tipo de juego en comparación con otras formas implica la necesidad de generar espacios para su práctica. Por lo tanto, es necesario desarrollar propuestas concretas no solo para avanzar en esta dirección, sino también para investigar más a fondo este tipo de juego.

La Ulises, Serie Puertas Intervenidas. **Matías Sapegno**

Agradecimientos

A la Universidad Nacional de Hurlingham (UNAHUR) que financió este trabajo. A la Dra. Fernanda Molina y al Dr. Iván Orbuch por su apoyo y acompañamiento. Al Prof. Emiliano Torrez por su lectura y aportes. Al seminario "Políticas educativas. Una mirada internacional (Educación y Enmancipación)" del Doctorado en Educación de la Universidad Nacional de Hurlingham (UNAHUR) por sus contribuciones en el campo de las teorías sociopolíticas contemporáneas, las cuales permitieron profundizar en la temática de los juegos cooperativos.

Referencias bibliográficas

Altamiranda, G. M. (2022). Deporte y neoliberalismo. Un análisis reflexivo sobre las líneas de proyección y sentido de políticas públicas deportivas al interior de la racionalidad neoliberal. En N. Hijós y D. Murzi (ed.), *Deporte y sociedad: Trabajos seleccionados del Concurso Federal de Ensayos sobre Deporte y Sociedad* (pp. 139-157). https://www.argentina.gob.ar/sites/default/files/2021/03/deporte_y_sociedad._trabajos_seleccionados_del_concurso_federal_de_ensayos_sobre_deporte_y_sociedad_2.pdf

Barbero González, J. I. (1993). Introducción. En J. I. Barbero González (Ed.), *Materiales de sociología del deporte* (pp. 9-38). La Piqueta.

Barbero González, J. I. (1998). La cultura de consumo, el cuerpo y la Educación Física. *Revista Educación Física y Deporte*, *20*(1), 9-30.

Barbero González, J. I. (2006). Deporte y cultura: de la modernidad a los discursos posmodernos del cuerpo. *Educación Física y deporte*, *25*(1), 69-93.

Bourdieu, P. (1990). *Sociología y cultura*. Grijalbo.

Brown, G. (1990). *Qué tal si jugamos… otra vez. Nuevas experiencias de los juegos cooperativos en la educación popular*. Guarura Ediciones.

Brown, G. (1990). *Qué tal si jugamos… otra vez. Nuevas experiencias de los juegos cooperativos en la educación popular*. Guarura Ediciones.

Cuesta Cañadas, C., Prieto Ayuso, A., Gómez Barreto, I. M., Barrera, M. X. y Gil Madrona, P. (2016). La Contribución de los Juegos Cooperativos a la Mejora Psicomotriz en Niños de Educación Infantil. *Paradigma*, *37*(1), 99-134.

De Sousa Santos, B. (2005). *Foro Social Mundial. Manual de Uso.* Icaria Antrazyt.

Enriquez, E. (2002). *La institución y las organizaciones en la educación y la formación*. Ediciones Novedades Educativas.

Gil Madrona, P. y Naveiras, D. (2007). *La Educación Física cooperativa. Aprendizaje y juegos cooperativos: Enfoque teórico – práctico.* Wanceulen Editorial Deportiva.

Han, B. C. (2022). *Infocrácia: La digitalización y la crisis de la democracia.* Taurus.

Harari, Y. N. (2015). *Sapiens. de Animales a Dioses: Breve Historia de la Humanidad.* Debate.

Laclau, E. (2010). *La Razón Populista*. Fondo de Cultura Económica.

Ley N° 26.206 (2006). Ley de Educación Nacional. https://www.argentina.gob.ar/sites/default/files/ley-de-educ-nac-58ac89392ea4c.pdf

Lichtmajer, J. P. (2015). *Constelaciones. Debates y Combates.* Fondo de Cultura Económica.

Mouffe, C (2014). *Agonística. Pensar el Mundo Políticamente.* Fondo de Cultura Económica.

Muñiz-Rodríguez, L., Alonso, P. y Rodríguez-Muñiz, L. J. (2014). El uso de los juegos como recurso didáctico para la enseñanza y el aprendizaje de las Matemáticas: estudio de una experiencia innovadora. *Revista Iberoamericana de Educación Matemática*, *39*, 19-33.

Naveiras, D. (2013). El ejercicio del capital social en los juegos cooperativos. *Revista Digital REDAF*, *2*(3), 34-45.

Omeñaca Cilla, R., Puyuelo, E. y Ruiz Omeñaca, J. V. (2001). *Explorar, jugar, cooperar: bases teóricas y unidades didácticas para la Educación Física escolar abordadas desde las actividades, juegos y métodos de cooperación.* Paidotribo.

Unger, R. M. (2010). *La Alternativa de La Izquierda.* Fondo de Cultura Económica.

Velázquez Callado, C. (2004). *Las actividades físicas cooperativas. Una propuesta para la formación de valores a través de la Educación Física en las escuelas de educación básica*. Secretaría de Educación Pública.

Villa, M. E., Nella, J., Taladriz, C. y Aldao, J. (2020). *Una teoría del juego en la educación. Tras su dimensión estética, ética y política.* Universidad Nacional de La Plata. Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación. https://www.libros.fahce.unlp.edu.ar/index.php/libros/catalog/book/159